ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Humanité
Penchant : Ambivalence
Malédiction : Tuerie
Force : accro à la hauteur et à la vitesse
Handicap : aveugle

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 12

OS : 14

NERFS: 14

CRÂNE : 7

TRIPES : 11

GUEULE : 13

Jet de sauvegarde :

14 (+2 contre la mort et les poisons, +3 contre la douleur)

Points de vie

Max : 2

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

souvenir : je place une écorce grattée en langue putride sous les pas d'une personne, et cette personne tombe maladivement amoureuse de moi

1 bourse : 120 pièces de cuivre

Une pince à chrysalide

80 pièces de cuivre (dans les sous-vêtements)

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Humanité
Penchant : Sauvage
Malédiction : Idolâtrie
Force : Hypervision
Handicap : Maladroit

CARACTÉRISTIQUES	Bonus
VIANDE : 13	
OS : 9	
NERFS: 12	
CRÂNE : 6	
TRIPES : 15	+1
GUEULE : 8	

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre la douleur) / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts

Points de vie

Max : 2

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10 (12 avec armure)

Armes : Fourche à fumier 1d6 dégâts

Armures & bouclier : cage thoracique de lianes mortes-vivantes

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

SORT : Consolament cathare : Trouver une source d'eau naturelle, la purifier en y mêlant son sang (perte de 1d6 PV) ou celui d'un fidèle, passer une nuit en prière, on peut ensuite baptiser des fidèles dans cette source : ils deviennent innocents en perdant tous leurs souvenirs, lavés par l'eau consacrée

une pierre d'ambre avec des cheveux et un papillon à l'intérieur

Souvenir : je suis ligoté à un arbre par un sorcier qui veut se nourrir de ma peur

fourche à fumier

cage thoraciques de lianes mortes-vivantes (perte de 1d6 PV si on la retire) - poids 25 kilos

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Maletrait
Penchant : Ordre
Malédiction : Hantise
Force : Inspire la confiance
Handicap : Incapable de tenir une promesse

CARACTÉRISTIQUES	Bonus
VIANDE : 7	
OS : 13	
NERFS: 11	
CRÂNE : 11	
TRIPES : 15	+1
GUEULE : 9	

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre l'égrégore et les sorts, +3 contre l'emprise) / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts

Points de vie

Max : 2

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Parchemin de rumeur : écrire une rumeur sur un fragment de sa propre peau, diffuser la rumeur oralement auprès de personnes diverses et coudre le parchemin de peau dans un vêtement de chaque personne. Quand assez de personnes sont persuadées que la rumeur est vraie, la rumeur devient vraie. Jeter un dé de risque pour voir à quel point la rumeur échappe au contrôle du lanceur de sort

parchemin non identifié : où il est question de manger de la terre

5 fioles de parfum d'odeur corporelle de vendangeuses

Un agrégat de protozoaires foraminifères calcaire en hibernation

Bezoard : boule de cheveux humains calcifiés et régurgités

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Corax
Penchant : Ordre
Malédiction : Idolâtrie
Force : Optimiste
Handicap : Attire les spectres

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 9

OS : 9

NERFS: 6

CRÂNE : 13

TRIPES : 9

GUEULE : 14

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre l'oubli)

Points de vie

Max : 5

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Sort : Serment expiatiste : Inviter la personne qu'on aime le plus à une messe dans une chapelle où eurent lieu des massacres, puis la pousser au suicide. Si l'on y parvient, on obtient l'équivalent d'un sort de mort sur autant de personne qui sont mortes dans la chapelle

6 bâtonnets de baume à lèvres contenant des souvenirs d'amour

Masse de rhizomes-cerveaux surmontée de fougères

Souvenir : Un vortex de corbeaux me survole en signe de ma malédiction

Ration : Une chrysalide qui dégage des sons liquides et croustillants

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Maletrait
Penchant : Ordre
Malédiction : Tuerie
Force : Insensible
Handicap : crédule

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 14

OS : 15

NERFS: 8

CRÂNE : 9

TRIPES : 12

GUEULE : 11

Jet de sauvegarde :

14 (+2 contre la mort et les poisons, +3 contre l'emprise)

Points de vie

Max : 6

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes : Crucifix 1d6 dégâts

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Animal : un cerf qui a pour l'habitude de grimper aux arbres et de se connecter aux branches

110 pièces de cuivre

Arme : un gros crucifix orné d'une statue du Christ en croix

Servant : Un homme en costume cravate atteint d'un cancer en stade terminal

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Humanité
Malédiction : Sauvage
Force : Détection de l'égrégore
Handicap : Pestiféré

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 10

OS : 7

NERFS: 13

CRÂNE : 12

TRIPES : 15

GUEULE : 16

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre l'égrégore et les sorts, +3 contre la douleur) / / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts

Points de vie

Max : 4

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Parchemin d'envoûtement : placer des amorces (composées de bouses de vache, de son propre crachat et de broyat de crapaud) autour du lieu où dort la cible, voler un souvenir à la cible et passer une nuit blanche à explorer ce souvenir et à le souiller. Le lendemain, la cible est envoûtée par vous : une série de malheurs et de souffrances (qui ne sont pas sous votre contrôle) lui tombe dessus. Vous seul avez le pouvoir de le désenvoûter mais c'est un processus très long et vous pourrez en profiter pour asseoir votre emprise sur l'envoûté. Si un désenvoûteur découvre que vous êtes l'envoûteur, il peut tenter un contresort sur vous : jet de sauvegarde contre la mort.

Animal : un hérisson qui porte un tatouage indiquant qu'il est une capsule temporelle de l'Âge d'Or

Ration : Une orchidée charnue et suave

Arme : le bras d'un tueur greffé à son propre coude

1 mètre de câble de cuivre

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Humanité
Penchant : Ordre
Malédiction : Tuerie
Force : identité indéboulonnable
Handicap : ne reconnaît pas les visages

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 7

OS : 12

NERFS: 9

CRÂNE : 15

TRIPES : 10

GUEULE : 10

Jet de sauvegarde :

14 (+2 contre la mort et les poisons, +3 contre la douleur)

Points de vie

Max : 5

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 12 (avec l'armure de ronce)

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

4 choux pourris de première qualité

Parchemin non identifié où il est question de boire sa propre urine

Liqueur d'algues

Armure de ronce : cause 1 dégât quand elle pare une attaque (poids 12 kilos)

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Corax
Penchant : Ambivalence
Malédiction : Idolâtrie
Force : Personnalité de rechange
Handicap : L'emprise me séduit

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 10

OS : 12

NERFS: 12

CRÂNE : 11

TRIPES : 9

GUEULE : 13

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre l'oubli)

Points de vie

Max : 1

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Sort : Sacrement sheitanite : avoir du sexe avec une truie en mangeant un porgrelet (porcelet maléfique), permet ensuite de maintenir une personne sous son emprise sexuelle (perte de 1d6 PV à chaque rapport)

Une guitare électrique Fender Esquire de 1962 ayant appartenu à un certain Syd Barrett

5 cartes à jouer très fragiles du Mime Marceau le réprésentant toutes en train de mimer des postures de combat

Jus de feuille d'arbres

10 mètres de corde de liane

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Corax
Penchant : Ambivalence
Malédiction : Tuerie
Force : peut donner à son visage les traits d'un autre animal
Handicap : tuberculeux

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 10

OS : 11

NERFS: 11

CRÂNE : 9

TRIPES : 7

GUEULE : 12

Jet de sauvegarde :

14 (+2 contre la mort et les poisons, + contre l'oubli)

Points de vie

Max : 3

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Une coupe de tronc d'arbre fossilisée, on voit les sillons de l'âge de l'arbre, il y a des drôles d'impuretés

Parchemin non identifié où il est question d'inceste

Mousses et herbes reliées à une masse d'humus souple et solide comme du cuir

Un colt tout rouillé avec une encoche sur la crosse

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Corax
Penchant : Ambivalence
Malédiction : Hantise
Force : ouïe surdéveloppée
Handicap : Stupide

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 10

OS : 11

NERFS: 8

CRÂNE : 6

TRIPES : 15

GUEULE : 12

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre l'égrégore et les sorts, +3 contre l'oubli) / / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts

Points de vie

Max : 4

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Parchemin de chasse infructueuse : Lors d'une nuit sans lune, vous devez parvenir à chasser deux lièvres sur le territoire de chasse de votre ennemi. Si vous y parvenez, l'ennemi est maudit, ses chasses seront désormais infructueuses

Un bocal d'urine avec une étiquette portant le nom d'Howard Hugues

tubercule de forme humanoïde recouvert de mousse

Souvenir : je suis en train de vomir des choses immondes

Une bouteille d'eau très foncée, la capsule est bombée, il est écrit « eau de mémoire »

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : Humanité
Penchant : Sauvage
Malédiction : Idolâtrie
Force : un œil surnuméraire à l'arrière du crâne
Handicap : paranoïaque

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 11

OS : 8

NERFS: 9

CRÂNE : 9

TRIPES : 9

GUEULE : 11

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre la douleur)

Points de vie

Max : 2

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Création d'un golem de boue : mélanger de la tourbe, de la boue, des menstrues et du sperme d'animaux, les pétrir pendant une nuit en récitant des extraits de la Torah, graver les trois lettres de contrôle avec sa propre énergie vitale (1d6 PV), permet de créer un golem de boue à 4d6 PV qui vit 24 h. A chaque ordre, test de loyauté ou le golem prend son autonomie

120 pièces de cuivre

Une capsule nespresso

Purée de composants électroniques

Une machine à épurer l'urine

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :
Description :

Nature : humanité
Penchant : sauvage
Malédiction : hantise
Force : bras d'ours
Handicap : dévot

CARACTÉRISTIQUES Bonus

VIANDE : 10

OS : 10

NERFS: 12

CRÂNE : 5

TRIPES : 15

GUEULE : 8

Jet de sauvegarde :

15 (+2 contre l'égrégore et les sorts, +3 contre la douleur) / / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts

Points de vie

Max : 6

Actuel :

Douleur : 1

COMBAT

Bonus d'attaque : 0
Couenne : 12 (avec l'armure)

Armes :

Armures & bouclier :

OBJETS, SOUVENIRS & SORTS

Parchemin de cadeau empoisonné : fabriquer un faux souvenir où vous passez un moment très positif avec la cible. Explorez ce faux souvenir jusqu'à développer une profonde affection pour la personne. Dans ce souvenir, la personne vous dira quel cadeau lui offrir. Offrez-lui ce cadeau dans la réalité et elle sera maudite.

Un pied d'agapanthe à feuilles ramées, connue pour guérir de la rage

80 pièces de cuivre

Armure de cuir de chien (avec la tête et l'odeur), poids 12 kilos

120 points d'expérience